

**Trabajo Fin de Grado**

**Los Juegos de Azar en España: Un Análisis  
Descriptivo**

Autor

Ángel Vallejo Gabasa

Directora

Pilar Rivera Torres

Facultad de Economía y Empresa  
2014/2015



# Los Juegos de Azar en España: Un Análisis Descriptivo

## Grado en Administración y Dirección de Empresas

Directora: María Pilar Rivera Torres

Autor: Ángel Vallejo Gabasa

### Resumen

Este Trabajo Fin de Grado tiene por objetivo, en primer lugar describir los juegos de azar regulados en España desde una perspectiva histórica. En segundo, presentar un análisis de situación del mercado de estos juegos regulados. En tercer lugar, caracterizar el perfil del jugador por tipología de juego, tanto presencial como online, posicionar los diferentes juegos en función de las motivaciones de juego, y para finalizar describir el colectivo más vulnerable al consumo de juegos.

Por lo que, para alcanzar los objetivos marcados, se comienza con una revisión de la literatura existente sobre el tema. Se desarrolla un estudio histórico de los juegos de azar regulados, tanto de sus antecedentes como de la evolución e importancia que han tenido a lo largo de los años en España. A continuación se presentan las principales fuentes de información disponibles a efectos de caracterizar este mercado (la Dirección General de la Ordenación del Juego, la fundación CODERE y de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados). Tras el análisis de los datos secundarios a la investigación se da cuenta de las conclusiones relativas a la caracterización de los diferentes juegos de azar, destacando dos grupos principales: juegos activos y juegos pasivos. Paralelamente se describen las consecuencias de la regulación del juego online en España, del gran éxito, interés que despiertan, los juegos de azar, así como del perfil de la población vulnerable a estos juegos.

**Palabras clave:** Intensidad de juego, juegos de azar, juego online, ludopatía, motivos de juego, perfil demográfico.

## Summary

The following End Degree Essay has its aim in first place describing regulated gambling games in Spain from a historical perspective. Secondly, to present the analysis of the situation of the market of this regulated games. Thirdly, characterize the profile of the player by the kind of game, to position different types of game depending on the individual motivations and finally to describe the most vulnerable consumer group.

So, to reach the objectives set, it begins with a revision of the existent literature of the topic. Then a history study about gambling games it's developed, both its history and also the history along the years in Spain. Following on its presented the main sources of information available to characterize this market (Dirección General de la Ordenación del Juego, fundación CODERE and Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados). After the analysis of the secondary data to the investigation, it's realised the conclusions relatives to the characterization of the different gambling games, highlighting two main group: passive games and active ones. Parallel the consequences of the online gambling in Spain are described, the great interest aroused by gambling games, and also the profile of the vulnerable population of these games.

**Key Words:** Intensity of the game, gambling games, online game, gambling addict, motivations, demographic profile.

## **Índice**

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>2. LOS JUEGOS DE AZAR EN ESPAÑA: UNA PERSPECTIVA HISTÓRICA...7</b>	
2.1. La “Lotería Real”.....	7
2.2. La “Lotería Nacional”.....	10
2.3. Otros Sorteos Especiales.....	12
<b>3. FUENTES DE INFORMACIÓN DEL JUEGO.....</b>	<b>15</b>
3.1. Dirección General de Ordenación del Juego .....	15
3.2. Fundación Codere.....	16
3.3. Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.....	17
<b>4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....</b>	<b>17</b>
<b>5. RESULTADOS.....</b>	<b>18</b>
5.1. El Mercado de los Juegos de Azar.....	18
5.2. Caracterización del Jugador.....	23
5.3. Motivos de Compra y Tipología de Juego.....	25
5.4. Los Juegos de Azar Online.....	27
5.5. La Vulnerabilidad Social.....	29
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>31</b>
<b>7. LIMITACIONES.....</b>	<b>33</b>
<b>8. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>34</b>

## **Índice de Tablas**

<b>Tabla 1. Tipología de Juegos de Azar.....</b>	<b>19</b>
<b>Tabla 1A. Evolución de Ventas e Ingresos de los Juegos de Azar Regulados en España...36</b>	
<b>Tabla 2A. Ventas por Tipo de Juego de Azar (2010).....</b>	<b>38</b>
<b>Tabla 3A. Ventas por Tipo de Juego de Azar (2013).....</b>	<b>41</b>
<b>Tabla 4A. PIB y Población por Comunidades Autónomas (2010-2013).....</b>	<b>44</b>
<b>Tabla 5A. Asociación entre Caracterización del Jugador e Intensidad de Juego.....</b>	<b>45</b>
<b>Tabla 6A. Asociación entre Motivos de Juego y Tipos de Juego de Azar.....</b>	<b>46</b>

## Índice de Gráficos

Gráfico 1. Principales Hitos: Génesis y Evolución de los Juegos de Azar Regulados en España.....	8
Gráfico 2A. Ingresos de los Juegos de Azar según su Gestión Pública/Privada.....	20
Gráfico 2B. Ingresos de los Juegos de Azar Gestión Privada.....	20
Gráfico 2C. Ingresos de los Juegos de Gestión Pública.....	22
Gráfico 2D. Ventas de los Juegos de Azar según Juegos Privados o de Gestión Pública...	22
Gráfico 3. Caracterización del Jugador.....	24
Gráfico 4. Motivaciones del Jugador por los Juegos de Azar.....	26
Gráfico 5. Número de Jugadores Online.....	27
Gráfico 6. Porcentaje de Jugadores por Tipos de Juego Online.....	28
Gráfico 7A. Ludopatía según la Edad.....	30
Gráfico 7B. Ludopatía según el Estado Civil.....	30
Gráfico 7C. Ludopatía según el nivel de Estudios.....	30

## 1. INTRODUCCIÓN

Muy posiblemente los juegos de azar surgen y se desarrollan en paralelo a las diferentes civilizaciones, entendiendo por civilización “es el estado alcanzado por un pueblo que vive en comunidad organizada ciñéndose a leyes y que se vale del arte, de la ciencia y del gobierno para el bien común”. Así las primeras alusiones que se encuentran en la historia sobre los juegos de azar y probabilidades se adscriben a las comunidades de sumerios y asirios. Los sumerios y asirios utilizaban un hueso extraído del talón de animales denominado astrágalo o talus, que tallaban para que pudieran caer en cuatro posiciones distintas y en función de ello surgía la probabilidad de acertar y por tanto el acierto y/o posteriormente el intercambio entre gestor del juego, acertante y no acertante. El origen de los juegos con dados se sitúa en los tiempos del Imperio Romano, aunque hoy por hoy se desconocen las reglas que aplicaban al juego.

La controversia respecto al componente ético sobre la gestión del juego ha estado patente desde la Edad Media, siempre han existido y convivido detractores y promotores de los juegos de azar. En la Edad Media determinados gobiernos prohibieron a sus ciudadanos y, sobre todo a los soldados, los juegos de azar ya que estos, tras la ganancia, abandonaban las labores que realizaban. Por lo que existía un fuerte debate moral y fiscal que en torno a la figura de la lotería tuvo lugar a mediados del siglo XIX cuando algunos criticaron el que el Gobierno recaudara ingresos por esta vía. La Iglesia Católica tampoco ha estado al margen, en sus inicios no era partícipe, incluso su posición era de rechazo y castigo (el jugador era catalogado de anticristiano). Años después cambio su posición, justamente cuando paso a ser gestora de sus propios juegos de azar.

Es obvia la importancia y repercusión económica que ha tenido la gestión de los juegos de azar en los diferentes países. Existen diferentes modelos de gestión del mismo pero en todos ellos está el componente recaudatorio que tiene para los Estados gestores. Más concretamente, en España hubo épocas que convivieron dos sistemas de gestión del juego. Sistemas que eran paralelos a la división territorial existente en el momento.



Por lo que el trabajo fin de grado que se presenta a continuación consta de dos partes. Una primera parte en la que se desarrolla, siguiendo como base otras investigaciones realizadas, la génesis de los juegos de azar en España. Cómo llegaron a España, desde dónde y cómo evolucionaron, e incluso en determinadas épocas convivieron dos sistemas de gestión del juego. El objetivo de esta primera parte es realizar una breve introducción de la historia que hay detrás de los juegos de azar en España y que en cierta forma puede justificar su gran popularidad en este país. Posteriormente se describen explican los diferentes tipos de juegos que se pueden encontrar actualmente activos, sus principales características y su notoriedad. En la segunda parte del trabajo se presenta un ejercicio empírico, cuyo principal objetivo es realizar una caracterización de los perfiles de los jugadores, a través de la información disponible en fuentes de información secundarias a la investigación. Más concretamente se pretende analizar si las principales motivaciones que mueven el consumo de los juegos de azar son comunes o no a los diferentes tipos de juego existentes en la actualidad en España.

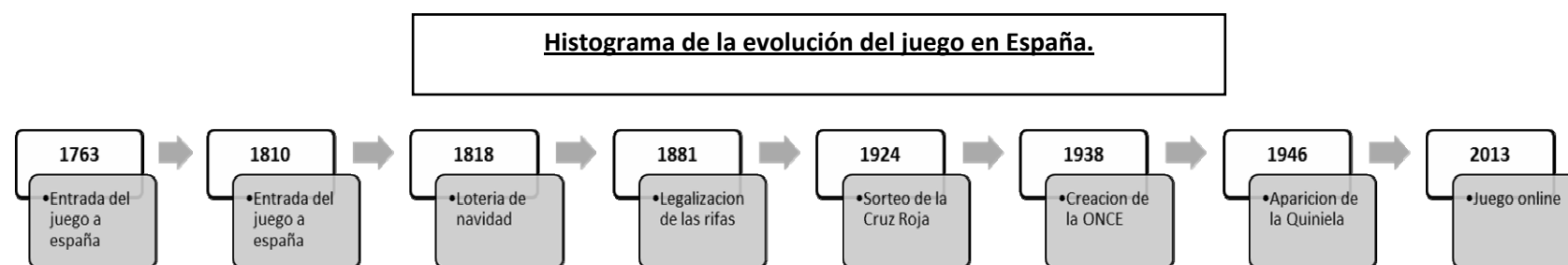
## **2. LOS JUEGOS DE AZAR EN ESPAÑA: UNA PERSPECTIVA HISTÓRICA**

Los juegos de azar regulados en España han sido desde siempre unas actividades de ocio que han generado gran interés en la población y una gran recaudación para sus gestores. Desde sus orígenes el número de participantes ha sido siempre muy elevado, y han generado unos ingresos considerables a los Estados. Esta es una de las razones por las que a día de hoy, en términos generales, los juegos de azar son grandes negocios en España, tienen una gran repercusión en los ingresos del Estado y una gran notoriedad entre la población. En el Gráfico 1 se presentan los principales hitos del sector.

### **2.1. La “Lotería Real”**

Para conocer el origen de la lotería en España hay que remontarse al año 1763, en el cual durante el reinado de Carlos III se crea la “lotto” italiana, lotería genovesa, que paso a llamarse “Lotería Real”. Esta lotería se autoriza el 30 de septiembre de 1763 mediante Real Decreto. Este juego de azar, aunque con diferencias, podría ser considerado la actual Lotería Primitiva.

**Gráfico 1. Principales Hitos: Génesis y Evolución de los Juegos de Azar Regulados en España**



Fuente: Elaboración propia a partir de Garvía (2008).

Carlos III tenía experiencia, ya que durante su reinado en Nápoles ya había gestionado dicha lotería con gran éxito entre los años de 1734 y 1759. La Lotería Real en España, aunque existían otros tipos de juegos de azar, una vez implantada también tuvo un gran éxito entre la población, a pesar de que juegos de distinta naturaleza existían desde antiguo. Como señala Font de Villanueva (2009) se creó con el objetivo de poder cuadrar las deficitarias cuentas de la Corona, esto es, la instauración de la lotería en España fue, desde su inicio, una decisión fiscal. Se instauró disfrazada bajo la apariencia de un juego en el que todos podían participar y obtener premios, aunque la lotería era en realidad un impuesto encubierto, una renta nueva que debería aportar nuevos ingresos a las arcas reales (Font de Villanueva, 2009).

Según Garvia (2008) la “Lotería Real” en sus inicios era más compleja para el jugador y gestor en comparación con las loterías que podemos encontrar hoy en día, o como en la actualidad es propiamente la Lotería Primitiva. Más concretamente, para poder participar en el juego de la lotería el jugador debía realizar tres decisiones/elecciones. En primer lugar el jugador debía escoger: 1) los números sobre los que deseaba apostar, 2) decidir la modalidad de apuesta y 3) la cantidad a apostar. El jugador tenía que escoger los números a los que deseaba apostar entre un total de noventa (1 al 90) de los que resultaban premiados cinco números. Respecto a las apuestas podían ser varias: 1) *Extracto simple*, en este caso el jugador escogía un solo número y obtenía premio en caso de resultar uno de los cinco extraídos; 2) *Extracto determinado*: en el caso de que además de escoger un número se especificara la posición (de los 5 extraídos) en el que resultaría extraído, por lo que para obtener el premio, era necesario acertar tanto el número como su posición (primero, segundo, tercero, cuarto y quinto); 3) *Ambo*: para jugar un ambo se debían escoger dos números sobre los que se realizaba la apuesta; 4) *Terno*: se realizaba la apuesta sobre tres números; 4) *Quaterno*: se realizaba la apuesta sobre cuatro números; y 4) *Quintina*: se realizaba la apuesta sobre cinco números.

La apuesta podía ser también una combinación de apuestas, es decir, se podían escoger varios números y apostar todas las combinaciones de ambos y ternos que se pudieran realizar con esos números, además de apostar a los extractos (posiciones). Por último el jugador debía decidir la cantidad que quería apostar en cada modalidad de apuesta realizada. El público objetivo de esta lotería era la población en general, la apuesta mínima era de 1 real. El premio estaba determinado en función de la cantidad apostada

y se calculaba a partir de la inversa de la probabilidad ( $1/p$ ) de acertar en cada modalidad de apuesta. Esta lotería pertenece a los juegos de azar “activos”.

Dada la complejidad del juego se tradujo la obra italiana “Libreto nel quale si da el modo facilisimo che si ha de tenere per giocare al nuevo Lotto o sia Beneficiata di Madrid” (PEYA, 1763, cit. en Font de Villanueva, 2009). La versión en castellano fue “Demostración en que se da un método fácil para jugar a la nueva Lotería de Madrid”, escrita por José Peya, director del juego de Nápoles. En esta obra se hacía especial hincapié a los precios que debían pagarse por las jugadas así como las cantidades que podían cobrarse en caso de acierto

La principal diferencia respecto a la gestión del juego con la actual Lotería Primitiva se concreta en que era el jugador, y no el Estado, el que determinaba el montante del posible premio en función de tipo de juego seleccionado. Esta premisa hacía que el gestor del juego corriera un gran riesgo de tener pérdidas importantes, si todos los jugadores apostaban grandes cantidades a los mismos números, aunque a largo plazo por la ley de probabilidad se terminarían compensando con las ganancias obtenidas (Garvía, 2008).

Durante los primeros años la Lotería Real se vendía únicamente en la capital, Madrid, y alrededores. Aunque rápidamente se expandió al resto de la península, lo que llevo al gestor de la lotería a plantearse una decisión importante para el futuro de esta lotería. La decisión consistió en limitar la apuesta máxima que los jugadores podían realizar y repartir premios inferiores a los que se ofrecían en otros países.

Esta lotería fue abolida por la Ley de Presupuestos de 4 de mayo de 1862, justificando su desmantelamiento por razón de alejar del juego a las clases “laboriosas” (Pérez Gálvez, 2005).

## **2.2. La “Lotería Nacional”**

En 1811 las Cortes de Cádiz aprobaron una nueva modalidad de juego, la lotería de billetes. Sus orígenes se encuentran en la lotería de clases inventada en los Países Bajos era (y sigue siendo) una lotería de billetes o número fijos y en la lotería mexicana que ya llevaba por aquel entonces 30 años funcionando. Estas loterías se organizaban según

un plan de sorteos y de premios establecido que se hacía público, de modo que el jugador tenía certidumbre del premio del que sería acreedor en caso de ser afortunado. El funcionamiento de la lotería de billetes es similar al de la Lotería Nacional tal y como la conocemos ahora, el primer sorteo tuvo lugar el 4 de marzo de 1812. Al coexistir dos loterías con el mismo nombre fue necesario realizar una distinción entre una y otra. El pueblo bautizó a esta nueva lotería como Moderna, para diferenciarla de la anterior, aunque finalmente la solución por la que se optó fue cambiarle el nombre a la vieja Lotería Real y paso a llamarse “Lotería Primitiva Nacional” y la nueva “Lotería Nacional”.

Según Font de Villanueva (2009) la justificación de este nuevo juego está sometida a controversia. Unos opinan que los inciertos riesgos que ocasionaba a la Real Hacienda la lotería primitiva fueron la causa de que su reforma. Con el nuevo método los riesgos desaparecían, al limitarse los premios a un porcentaje de la recaudación. Por otra parte otros consideran que su origen fueron las necesidades fiscales generadas con la guerra de la Independencia. Desde luego su éxito lo garantizó su sencillez, la lotería moderna resultaba mucho más comprensible para el público y más fácil de gestionar para el Estado, ya que el sistema de apuestas era mucho más simple que el de la primitiva.

Esta lotería era una lotería “pasiva” es decir los compradores no elegían los números sino que compraban un billete con los números ya impresos en él y no había ninguna otra alternativa. El problema para el gestor de este tipo de loterías era que los premios que repartían eran fijos, es decir estaban establecidos antes de vender los boletos. Con lo cual había que estimar muy bien la demanda o se corría el riesgo de obtener pérdidas en el caso de vender menos boletos de los esperados y que el boleto premiado estuviera entre los vendidos. Ante este problema había dos soluciones, en el caso de no haber vendido suficientes boletos: retrasar la fecha del sorteo con la esperanza de vender un número mayor de boletos, o la otra alternativa era fijar premios proporcionales al número de boletos vendidos (Garvía, 2008).

Al terminar la guerra contra Napoleón hubo que organizar la gestión de la lotería Primitiva y la Nacional. La forma de gestionar ambas loterías fue segmentando los mercados y alternando los sorteos de tal forma que todos los días hubiera sorteos. Aunque la Lotería Nacional siempre ofreció unas ganancias mayores a las de la

Primitiva. La lotería Primitiva ofrecía un margen mayor. Y por lo tanto era interesante para el Estado conservar ambas loterías.

Según Garvía (2008) un aspecto muy curioso del juego en España es la cantidad de personas que juegan en grupo, es decir compran el billete entre varias personas y en caso de resultar premiado se reparte el premio entre las personas que participan. Esta costumbre popular se originó debido a la supresión de la Lotería Primitiva (1862), aunque se crearon nuevos sorteos para cubrir el vacío que había dejado, esto provocó el encarecimiento del precio de la lotería. Como respuesta a este encarecimiento en el precio de la lotería muchas personas empezaron a jugar en grupo por necesidad, ya que seguían teniendo interés en jugar pero ahora no podían permitirse pagar el precio de un boleto de lotería en solitario. Lo curioso de este fenómeno es que en un principio solo afectó a las clases más bajas, y por lo tanto menos pudientes. Sin embargo con el paso del tiempo esta costumbre se extendió entre todas las clases sociales. Incluso se hacían grupos de diferentes clases sociales para jugar a la lotería. Se cree que este comportamiento era algo más que una forma de jugar a la lotería, sino que se utilizaban estos grupos para crear o reforzar lazos entre diferentes personas. Si bien este hecho, la aparición del juego en compañía, puede explicar el inmenso interés que hay por la lotería en España. Ya que incluso en nuestros días se sigue manteniendo la tradición de jugar en compañía, no solo por la posible remuneración económica, sino por fortalecer lazos de amistad o compañerismo.

### **2.3. Otros Sorteos Especiales y Juegos**

Debido al aumento en la demanda de lotería gracias al juego en grupo, se crearon sorteos especiales. Estos sorteos en un principio se realizaban en momentos puntuales del tiempo. El primer sorteo especial se celebró en mayo de 1817. Así es como nació la Lotería de Navidad, en un principio empezó como un sorteo especial que coincidía con la Navidad, el primero ya se celebró en 1818, aunque hasta 1838 no se celebró regularmente y empezó a ganar popularidad. La Lotería de Navidad se caracterizaba, y todavía sigue siendo una característica principal de este tipo de lotería, por el juego en compañía. Se trata de un sorteo que fue adquiriendo gran importancia por la popularidad del mismo entre los propios jugadores. Hoy en día sigue siendo el sorteo más popular seguido por el sorteo del Niño.

Al margen de los sorteos de Navidad y del Niño, se han celebrado otros muchos sorteos especiales por diversas razones. En algunas ocasiones estos sorteos eran meramente puntuales y diseñados para obtener financiación para proyectos y en otras con mayores vistas de futuro. El sorteo especial con mayor continuidad es el sorteo de la Cruz Roja. Este sorteo nació en 1924. La idea inicial era recargar con un impuesto especial el precio de los billetes de lotería ya existentes, con el fin de financiar las actividades de la Cruz Roja española, las del Patronato Antituberculoso y contribuir a prestaciones sanitarias. Finalmente se consideró más práctico celebrar un sorteo anual cuyos beneficios se destinaran a estos fines. Este sorteo se sigue celebrando en la actualidad por las mismas fechas que ya lo hacía en 1924.

Las reformas administrativas de mediados del siglo XIX favorecieron la profesionalización de las administraciones de lotería. Esto implicaba que los administradores podían realizar una carrera profesional. Sin embargo el gobierno se negaba a incorporarlos al cuerpo de funcionarios de Hacienda, para compensar este hecho se reservaban las vacantes a las viudas e hijas solteras del administrador fallecido. Como consecuencia el porcentaje de loteros que eran mujeres aumento drásticamente pasando del 1% en 1838 al 46% en 1931 e incluso llegando a alcanzar 70% en 1942. La más popular de ellas fue Manuela de Pablo, más conocida como “Doña Manolita” cuya administración situada en Madrid fue durante muchos años la que presentaba las cifras de venta más elevadas.

En 1935, las ventas de loterías suponían un 1,1% del PIB, lo cual equivalía a un 3% de los ingresos totales del estado, una cantidad bastante significativa. Las ventas de lotería iban aumentando, esta tendencia se mantuvo hasta la guerra civil.

Durante la segunda mitad del siglo XX se sucedieron cambios económicos, políticos y sociales que contrariamente a lo esperado no hicieron disminuir las ventas de lotería, sino que el mercado de las loterías se extendió y experimento un crecimiento más sólido.

Un dato curioso es que al igual que ocurrió durante la guerra de la independencia, los dos bandos de la guerra civil continuaron con sus propias loterías, pero lo curioso es que ambas loterías se llamaban de la misma forma: “Lotería Nacional”. Una de las razones

era que los billetes de lotería posteriores al sorteo del 18 de Julio de 1936 ya estaban impresos y distribuidos, con lo cual cambiar el nombre suponía un gasto económico muy elevado. En términos políticos tampoco era conveniente llevar a cabo este cambio, ya que era una forma de reconocer al otro bando.

Tras la guerra civil contrariamente a la tradición que hasta ese momento se había seguido se autorizó una rifa permanente, el cupón de los ciegos. Desde principios del siglo XIX y a cambio de una cuarta parte de la recaudación obtenida el Ministerio de Hacienda permitía organizar rifas a aquellos particulares que querían desprenderse de bienes de su propiedad. Hasta que en 1881, el por aquel entonces Ministro de Hacienda, Juan Francisco Camacho, decidió abolir esta práctica. Desde 1879 las ventas de Lotería Nacional estaban estancadas debido al incremento en el precio de los productos alimenticios. Lo cual provoco que mucha gente dejara de adquirir Lotería Nacional y participaran en rifas, cuyo precio por participación era mucho menor que el de la Lotería Nacional por aquel entonces. El objetivo con la supresión de las rifas era recuperar el monopolio de la Lotería Nacional, aunque como se comprobó posteriormente no fue eficaz esta medida. Ya que las rifas seguían teniendo lugar clandestinamente, ya que el interés de la población en las rifas continuo intacto a pesar de la prohibición.

La Once tuvo su origen en Sevilla en plena guerra civil, por aquel entonces no era más que una organización de ciegos que ya llevaban algún tiempo vendiendo un cupón ilegal, sin embargo esta organización consiguió que el cupón fuera aceptado en todas las provincias de Andalucía. El éxito de Andalucía animo a todos las organizaciones de ciegos a intentarlo a escala Nacional. Finalmente el 11 de diciembre de 1938, el gobierno de Franco acepto la creación de la ONCE. Así la ONCE consiguió hacerse con el monopolio de un cupón diario en cada provincia. En un principio el cupón de la ONCE se vendía a 10 pesetas, mientras que los décimos más baratos de la Lotería Nacional se vendían a 3 pesetas.

La irrupción de la ONCE en el mercado de loterías supuso el primer paso en la diversificación del mercado, la aparición de la Quiniela en 1946 supuso un cambio en el esquema tradicional. A diferencia de la Lotería Primitiva, de la Lotería Nacional y de los cupones de la ONCE, la Quiniela no ofrecía premios fijos, sino que estos eran



variables. Además la Quiniela presentaba una alternativa de juego, y fue el primer “juego activo” tal y como los conocemos hoy en día, ya que en la Quiniela los participantes tenían la oportunidad de decidir a qué números querían apostar, en el caso de sus comienzos decidían porque equipo de fútbol apostar.

La Quiniela apareció en la temporada de liga de 1946/47 y en sus comienzos tuvieron un papel destacado los periodistas deportivos. En sus inicios la Quiniela solo valía dos pesetas y los jugadores recibían el 45% de lo recaudado, esto convertía a la Quiniela en el juego de azar que más premios podían llegar a dar. Además en sus comienzos los “cupones” que son como se llamaban los actuales boletos de la Quiniela se vendían en bares, y una vez rellenos se depositaban en unos buzones especializados. Este sistema era apropiado para una minoría de personas nada más. Por esta razón años después se decidió vender los boletos en sitios oficiales. Gracias a estos cambios las ventas aumentaron sustancialmente y a mediados de 1960 las ventas se situaron por niveles superiores a los de la ONCE.

### **3. FUENTES DE INFORMACIÓN DEL JUEGO**

A continuación se exponen las principales fuentes de información secundarias a la investigación que serán útiles para alcanzar los objetivos marcados, esto es ofrecer una caracterización del mercado de juegos de azar en España.

#### **3.1. Dirección General de Ordenación del Juego**

Las primeras fuentes de información que han sido utilizadas son los informes anuales, así como los Informes del Mercado del Juego Online que elabora el Ministerio del Interior, concretamente la “Dirección General de Ordenación del Juego, DGOJ”. Estos informes anuales proporcionan información detallada sobre el volumen de ventas, márgenes, cantidades jugadas, por comunidad autónoma de cada uno de los juegos más populares en España.

Estos informes han resultado muy útiles para cuantificar las ventas por Comunidad Autónoma, así como por tipo de juego. A partir de dichas fuentes de información se ha

podido realizar tablas en las que se comparan las cantidades jugadas en cada uno de los juegos, así como los márgenes que obtienen los gestores para cada uno de estos juegos.

En cuanto a los informes sobre el juego online se muestran datos recientes acerca de cómo se ha adaptado el mercado del juego a la introducción de esta nueva plataforma y los efectos que ha tenido sobre el juego tradicional como hasta hace unos años se conocía. Gracias a estos informes ha sido posible dar explicación al efecto que se empieza a producir en el año 2011 y sigue hasta nuestros días. Ya que las ventas de los juegos tradicionales disminuyeron con la entrada al mercado del juego online.

### **3.2. Fundación Codere**

La siguiente fuente consultada ha sido los datos que proporciona la fundación CODERE. La Fundación CODERE se define a sí misma como una organización sin ánimo de lucro creada con el fin de vertebrar y articular actividades orientadas al estudio, análisis, evaluación, desarrollo normativo y evolución de la industria del juego. El grupo CODERE, al que pertenece la fundación, es una multinacional española, referente en el sector del juego privado en Europa - España e Italia- y Latinoamérica- Argentina, México, Colombia, Panamá, Uruguay y Brasil- , y gestiona en el primer trimestre del 2015, 51.644 terminales de juego, 178 salas de juego, 1.778 puntos de apuestas, 2 hipódromos y desarrolla actividad online.

Entre la información que proporciona la Fundación CODERE en su página web, cabe destacar los informes con información detallada sobre el perfil de los jugadores y los motivos por los que juegan los consumidores de dichos juegos. Esta información será el punto de partida para caracterizar el perfil del jugador en función de su motivación.

Esta fundación se constituye a finales de 2007 con el objetivo de impulsar y colaborar en iniciativas, tanto nacionales como internacionales, que permitan la mejora y el desarrollo de las políticas públicas sobre el Juego de Azar y las estructuras en las que esta industria se asienta, así como promover, en el ejercicio de su compromiso social y educativo, el desarrollo de las comunidades locales en las que lleve a cabo sus actividades. El objetivo de la Fundación CODERE es convertirse en lugar de encuentro de las instituciones públicas y privadas de la Industria del Juego, favoreciendo la

colaboración entre ambas. Así mismo se propone actuar como interlocutor ante todas las instancias necesarias, con el fin de transmitir a la sociedad una imagen fiel de la actividad del Juego de Azar.

### **3.3. Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados**

Si bien es cierto que con la popularidad que han adquirido los juegos de azar entre la población también ha surgido problemas como la adicción a estos juegos, conocida como ludopatía. Para tratar de ayudar a personas con este problema han surgido multitud de asociaciones encaminadas a guiar y rehabilitar a estas personas, para que no sufran este problema de nuevo en el futuro. Una de estas asociaciones es FEJAR (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, FEJAR). Se trata de una unión de varias asociaciones de toda la geografía española, con el fin de unificar criterios de actuación ante casos de gente con problemas.

La misión principal de FEJAR, tal y como citan en su memoria anual, es agrupar a todas aquellas Asociaciones, Federaciones o entidades públicas o privadas y que en sus Estatutos tengan como finalidad esencial el Tratamiento, Prevención y/o Investigación sobre la Dependencia al juego de azar, y se encamine a la recuperación de estos enfermos y sus familiares.

## **4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**

Con el objetivo de caracterizar el mercado de los juegos de azar regulados en España atendiendo a las fuentes de información descritas en el apartado anterior, en primer lugar se construyen tablas que recogen las principales magnitudes (ingresos y ventas), tanto en términos de tipología de juegos como en términos longitudinales. En segundo, se realizarán y comentarán gráficos que permitan visualizar la situación de los diferentes productos que se comercializan en dicho mercados.

Paralelamente, se recogerá información sobre aquellas magnitudes que vengan desagregadas por características socio demográficas de los jugadores. En algunos casos únicamente se procederá a su descripción univariante, mientras que en otros casos se

analizaran con técnicas de análisis bi-variantes (análisis de correlación) y multi-variantes (análisis factorial confirmatorio).

Más concretamente se analizará tanto la intensidad de consumo como la vulnerabilidad de este colectivo, además de la tipología de consumo. En el caso de intensidad de juego y características demográficas se realizará un análisis factorial de correspondencias sobre la matriz de asociaciones (características e intensidad). Para finalizar, a partir de las motivaciones de juego de los españoles, se analizará el perfil de compra del consumidor mediante el análisis factorial de correspondencias (motivaciones y tipo de juego de azar).

## **5. RESULTADOS**

En la actualidad la popularidad de los juegos de azar ha hecho que surjan nuevos tipos de juegos, y que se mantengan los que ya existían con anterioridad. A día de hoy los más populares se presentan en la Tabla 1.

### **5.1. El Mercado de los Juegos de Azar**

A efectos de realizar una caracterización de los juegos de azar dentro del mercado español se analizan los datos del Ministerio del Interior y presentados en la Tabla 1A del anexo y en los Gráficos 2A, 2B y 2C.

La primera división que cabe realizar es en función del tipo de gestión. Así se pueden encontrar juegos de gestión pública y juegos de gestión privada. Según los datos del Ministerio del Interior, tradicionalmente los juegos privados han tenido una cifra de ventas superior a los juegos de gestión pública, aunque entre unos y otros el margen del gestor ha ido disminuyendo con a lo largo del tiempo.

**Tabla 1. Tipología de Juegos de Azar**

---

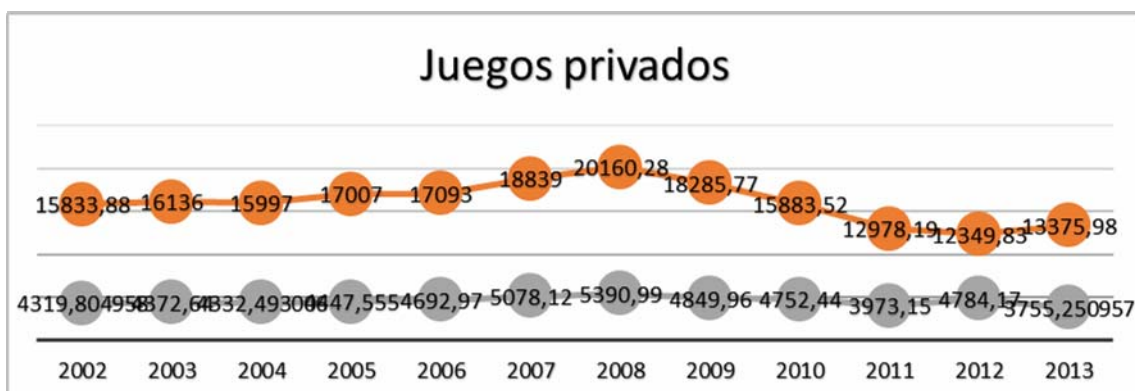
<b>Loterías</b>	Se trata de un juego público de azar en el que los participantes compran un billete con un número impreso; se extraen al azar bolas con números grabados de un bombo y si el número del billete coincide con el extraído del bombo se recibe un premio en dinero.
<b>Maquinas A</b>	Son aquellas que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan dispensar ningún premio en metálico.
<b>Maquinas B</b>	Reciben el nombre de “Máquinas tragaperras. Son aquellas que a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso de juego y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego.
<b>Maquinas C</b>	Reciben el nombre de “jackpot”. Al igual que las Tipo B, son aquellas que a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio normal.
<b>Póquer</b>	El póquer es un juego de cartas de los llamados de apuestas, en los que los jugadores, con todas o parte de sus cartas ocultas, hacen apuestas sobre una puja inicial, recayendo la suma total de las apuestas en el jugador o jugadores con la mejor combinación de cartas.
<b>Ruleta</b>	Se trata de un juego típico de los casinos, en el que hay una ruleta con una serie de números, se lanza una bola sobre la ruleta mientras gira y dependiendo del número en el que se para la bola se puede obtener una serie de premios.
<b>Bingo</b>	El bingo consiste en un bombo con un número determinado de bolas numeradas en su interior. Los jugadores juegan con cartones con números aleatorios escritos en ellos, dentro del rango de bolas correspondiente. Un locutor o cantor va sacando bolas del bombo, cantando los números en voz alta. Si un jugador tiene dicho número en su cartón lo tacha, y el juego continúa así hasta que alguien consigue marcar todos los números de una línea y el cartón.

---

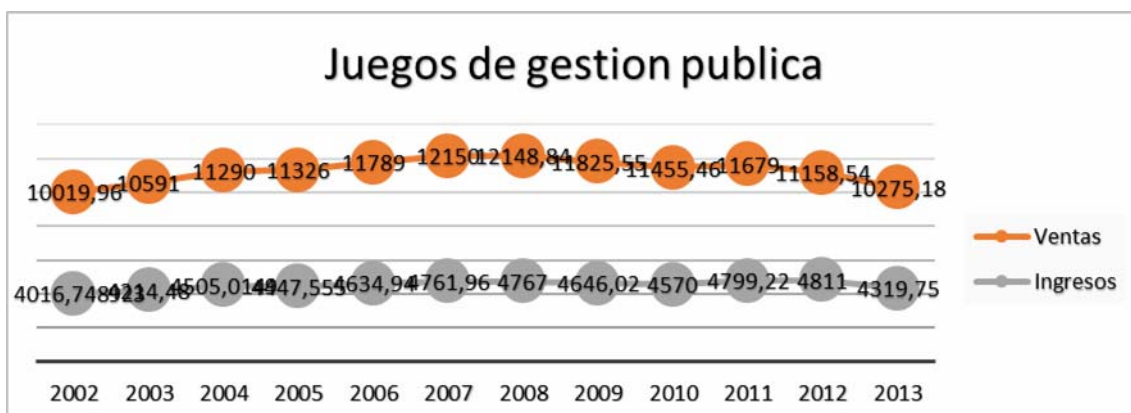
**Gráfico 2A. Ingresos de los Juegos de Azar según su Gestión Pública/Privada**



**Gráfico 2B. Ingresos de los Juegos de azar Gestión Privada**



**Gráfico 2C. Ingresos de los Juegos de Gestión Pública**



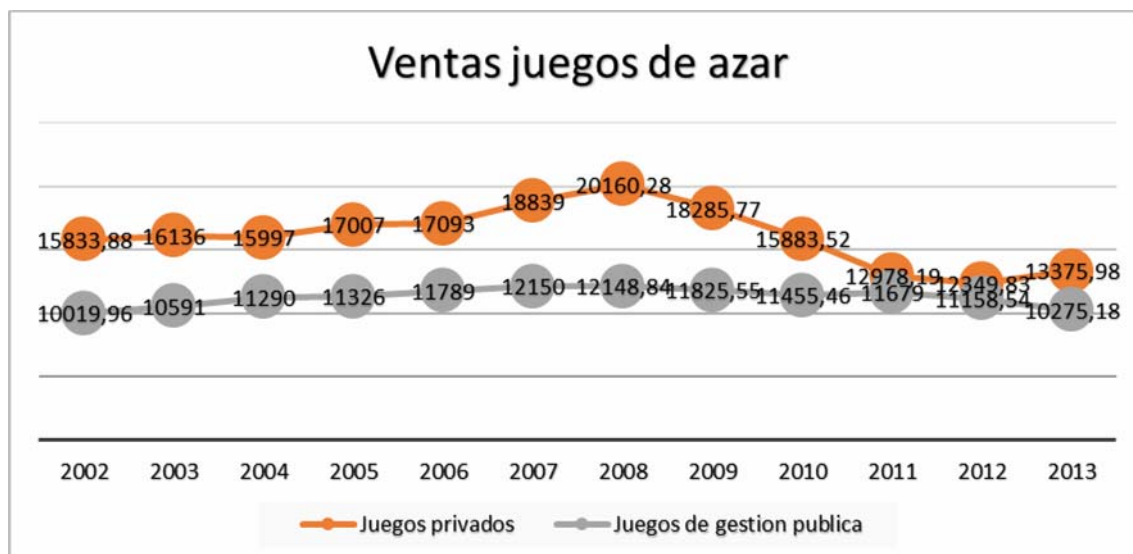
Fuente: Elaboración propia, a partir de los informes de la DGOJ. .

En cuanto a la evolución que han experimentado los juegos de gestión privada y pública, cabe diferenciar que los juegos de gestión pública han seguido una evolución más constante y sin presentar variaciones bruscas a lo largo del tiempo. Mientras que los juegos de gestión privada parecen ser más propensos a experimentar cambios más importantes de un año para otro en las ventas, a pesar de mantenerse constantes los ingresos.

Cabe señalar que dentro de cada una de estas dos modalidades hay una modalidad de juego que destaca en cuanto a ventas se refiere sobre los demás. En el caso de los juegos de gestión pública destacan los juegos gestionados por Lotería y Apuestas del Estado, mientras que en los juegos privados son propiamente las Maquinas B. Por lo que, respecto al reparto de las ventas totales entre los diferentes juegos se puede observar como hay dos tipos de juegos de azar que predominan en el mercado, Maquinas B y los gestionados por Loterías y Apuestas del Estado. Siendo estas dos las que mayores ventas realizan. Mientras que los bingos, casinos y la ONCE presentan un unas cifras de ventas más modestas.

Atendiendo a la evolución de las ventas se puede observar que tanto las cifras de ventas de los juegos tradicionales de gestión pública así como los juegos tradicionales privados han ido disminuyendo progresivamente en los últimos años (Gráfico 2D). La posible explicación de este descenso en las ventas de los juegos de azar tradicionales se debe a la introducción de los juegos de azar online legalizados justamente en el 2011. Es obvio que la introducción, legalización, proliferación y sus estrategias de comercialización han ocasionado una aumentado importante de la competencia dentro de este sector y haciendo que parte de la cuota de mercado de los juegos tradicionales se haya desplazado a este nuevo sector del juego online.

**Gráfico 2D. Ventas de los Juegos de Azar según Juegos Privados o de Gestión Pública**



Fuente: Elaboración propia, a partir de los informes de la DGOJ.

Para finalizar en este apartado se analiza la relación existente entre las ventas del periodo 2010-2013 de los diferentes juegos de azar, este análisis toma como referencia la Comunidad Autónoma. Además, se relacionan también el PIB y el número de habitantes de cada Comunidad Autónoma (Tabla 2A, Tabla 3A y Tabla 4A).

Así, tras calcular la matriz de correlaciones entre las variables (Tabla) se observa que las ventas de las diferentes modalidades de juegos de azar están muy relacionadas entre sí, ya que presentan una alta correlación, salvo la excepción de la ONCE que presenta un menor grado de relación con el resto de variables. Este hecho indica que salvo la ONCE el resto de modalidades de juego ven como sus ventas han ido proporcionales a lo largo del tiempo. Las dos modalidades que son más similares son la lotería nacional y la lotería primitiva.

Otra observación destacable obtenida de este análisis es que las relaciones entre las diferentes modalidades han permanecido constantes a lo largo del tiempo, y a pesar que el comercio online ha hecho disminuir las ventas de todas estas, se puede observar como la correlación permanece constante durante este periodo. Lo cual podría demostrar el interés por igual que existe en nuestro país por las loterías existentes.



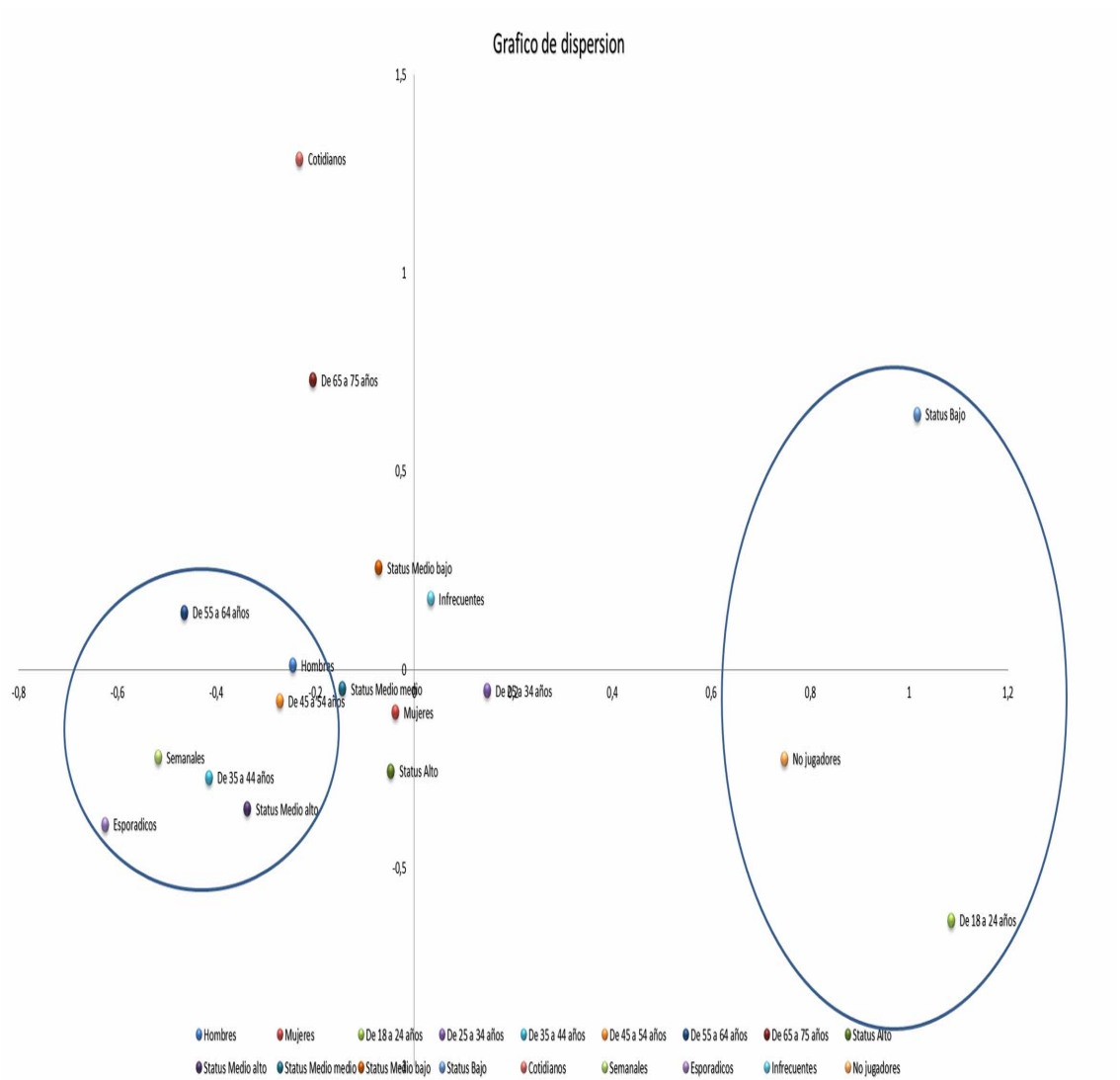
En cuanto a las relaciones obtenidas con PIB y Población hay resultados destacables. Se observa que la población no tiene relación con el número de ventas por comunidad autónoma. Sin embargo un dato bastante curioso es que la población si presenta cierto grado de relación. Basándome en los datos obtenidos se puede afirmar que a existe una correlación positiva entre la población y las ventas de la ONCE, es decir que a mayor población dentro de una comunidad las ventas de la ONCE aumenta. Este dato es curioso ya que las ventas de la ONCE aumentan más que las de cualquier otro tipo de juego de azar al aumentar la población activa de una comunidad, seguida muy de cerca por la quiniela.

## **5.2. Caracterización del Jugador**

A partir de la información secundaria se ha realizado un análisis de los perfiles de los jugadores (Tabla 5A). El objetivo consiste en relacionar la dependencia al juego y las características de los jugadores. Para este análisis los datos utilizados han sido el número de veces que consumían los jugadores dependiendo del sexo, la edad y el estatus social.

El Gráfico 3 muestra la representación de los resultados obtenidos. Se puede observar tres grupos de jugadores diferentes entre sí. El primer grupo que podemos apreciar caracteriza a una serie de jugadores que apuestan con poca frecuencia, son en su mayoría hombres y están en la franja de edad de entre los 35 a 64 años. Cabe destacar que el estatus de estas personas es medio alto. El segundo grupo sin embargo nos muestra que las personas de entre 65 a 75 años son más propensas a jugar más a menudo, quizás por disponer de más tiempo libre. Por último el tercer grupo está formado por persona de entre los 18 y 24 años con un estatus social bajo, este grupo se caracteriza por no jugar a juegos de azar. Podría ser debido por la imposibilidad económica, o por el hecho de ser relativamente jóvenes. Aunque esto está cambiando en los últimos tiempos, y cada vez la gente está jugando a los juegos de azar desde una edad más temprana.

Gráfico 3. Caracterización del Jugador



Fuente: Elaboración propia a partir del análisis realizado.

### **5.3. Motivos de Compra y Tipología de Juego**

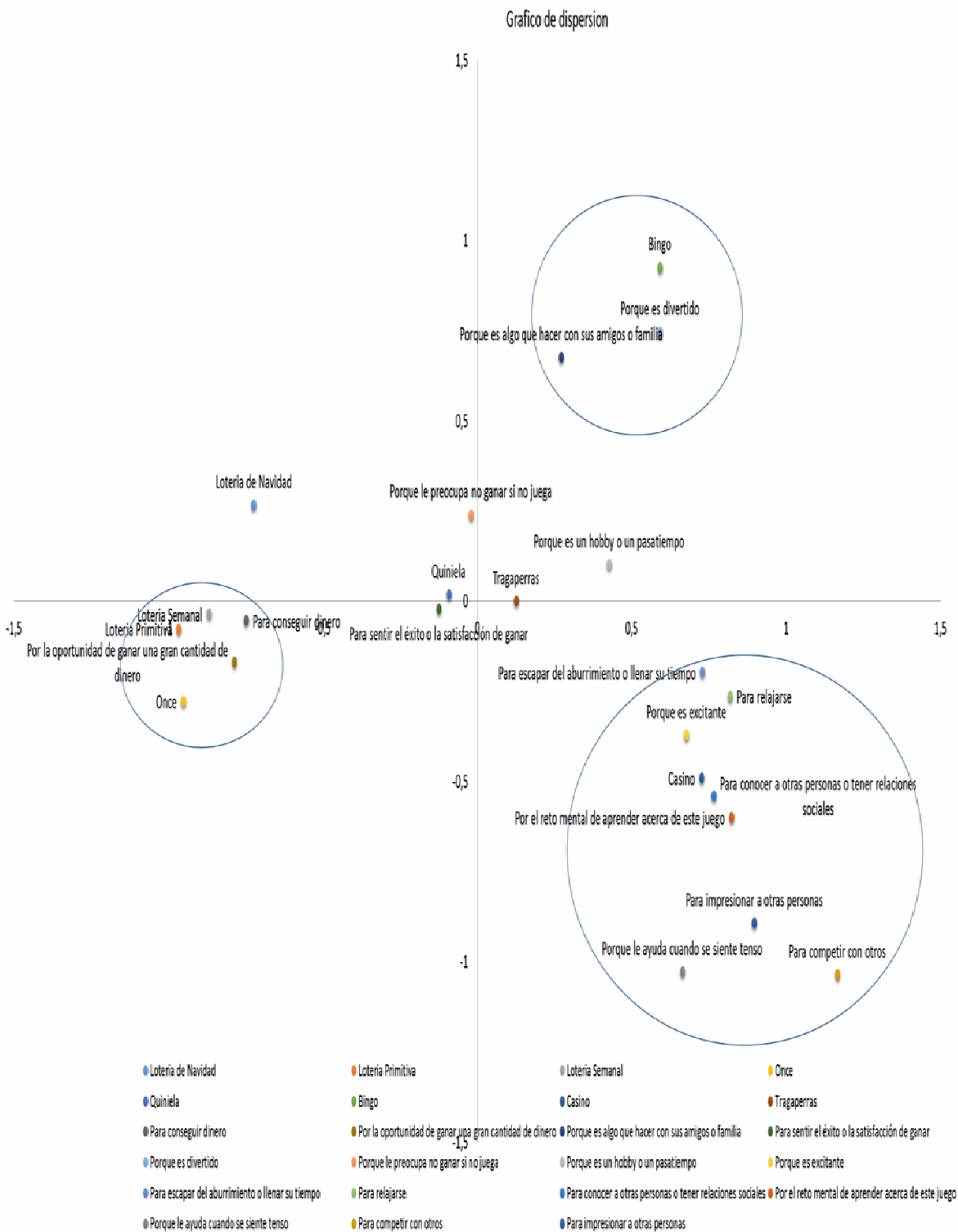
En este epígrafe se analizan las principales motivaciones de los jugadores a la hora de seleccionar un tipo u otro de juego de azar. La matriz de información consiste en las respuestas que han dado una serie de individuos a la pregunta de ¿porqué juega a cada uno de los juegos de azar que se detallan? (Tabla 6A). El Gráfico 4 muestra los resultados obtenidos.

Por un lado se puede apreciar la diferencia entre los motivos de compra los juegos pasivos y los activos. Mientras que en los juegos pasivos los motivos más habituales eran porque existía la oportunidad de ganar una gran suma de dinero o para conseguir dinero. En los juegos activos los motivos más habituales eran porque les ayudaba a relajarse, para conocer a otras personas o simplemente porque es divertido.

De esta manera aparece que por un lado se puede agrupar a la lotería semana, lotería primitiva o a la ONCE, basándose en los motivos por los que los jugadores compran estos productos. Por otro lado completamente diferente aparece el bingo, más como un juego social y que se puede ir incluso con la familia a pasar un rato agradable.

Por último aparece el casino, una alternativa para las personas que buscan la parte más social de los juegos de azar, o el reto mental que ofrecen las diversas alternativas que se pueden encontrar en un casino (Black-Jack, ruleta, Póker, etc.)

Gráfico 4. Motivaciones del Jugador por los Juegos de Azar

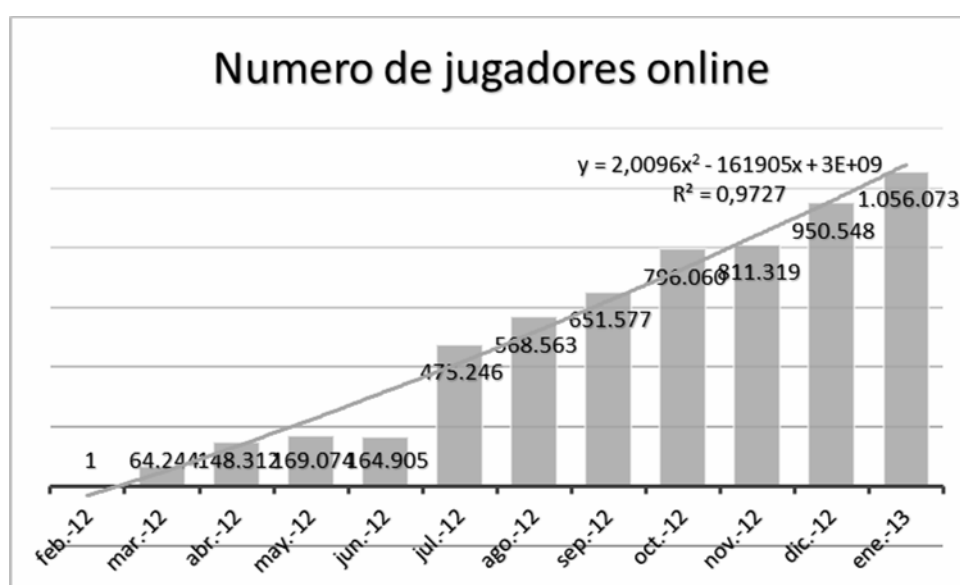


Fuente: Elaboración propia a partir del análisis realizado.

#### 5.4. Los Juegos de Azar Online

Con la introducción de nuevas tecnologías ha sido posible desarrollar nuevos canales a través de los cuales los consumidores pueden jugar. El canal que ha permitido jugar desde casa a juegos de azar ha sido internet. Gracias a internet los jugadores pueden jugar desde su propia casa.

**Gráfico 5. Número de Jugadores Online**



Fuente: Elaboración propia a partir de los informes del juego online de la DGOJ.

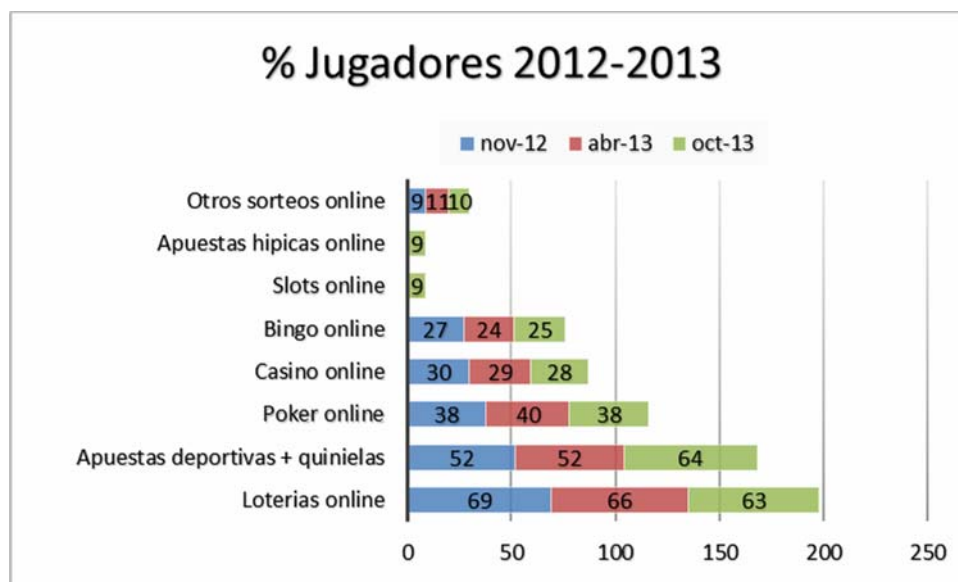
Se trata de un mercado en auge que tan solo lleva legalizado desde el año 2011 (Gráfico 5), cuyo organismo encargado de regular es la Dirección General de Ordenación del Juego. La incorporación de este nuevo canal de distribución ha atraído a nuevos consumidores, a la vez que ha desplazado a antiguos consumidores tradicionales a este nuevo tipo de juegos de azar.

Como se puede observar el número total de jugadores ha ido aumentando progresivamente y la tendencia indica que seguirán aumentando en los próximos años.

Esta tendencia se está aprovechando por las empresas del sector que ven cómo se expande el negocio y aumentan sus cifras de ventas.

Una vez que se ha observado el número de jugadores online, cabe destacar cuales son los juegos más populares entre dichos jugadores. Como se puede observar las loterías son las más populares, seguidas a continuación por las apuestas deportivas y las quinielas. Lo cual es bastante curioso ya que las loterías y quinielas son las dos formas de juego de azar que más tiempo llevan existiendo en el formato tradicional. Y aun así son las más populares en el canal online.

**Gráfico 6. Porcentaje de Jugadores por Tipos de Juego Online**



Fuente: Elaboración propia a partir de los informes del juego online de la DGOJ.

A continuación se caracteriza el mercado del juego online español mediante los datos extraídos del Ministerio del Interior: Se sabe que durante el 2014 han participado en juegos de azar, al menos una vez, 824.026 jugadores, de los cuales el 87% son hombres. Además se sabe que la franja de edad más de las personas que han jugado se sitúa entre los 18 y 45 años (88,6%). Y por lo general los hombres juegan un 60% más que las mujeres (8.165 € los hombres y 5.128 € las mujeres). Por lo que es lógico que los hombres gasten el doble que las mujeres (261 € los hombres y 123 € las mujeres). Los

jugadores entre 46 y 55 años son los que más gastan (448 €) y los que menos los de 18 a 25 años (64 €).

Durante los últimos años se ha producido un aumento en el número de jugadores de 707.166 jugadores, lo que supone un incremento medio de 58.930 jugadores nuevos al mes. Además un porcentaje importante de estos jugadores solo ha jugado un mes (41,7%), mientras que el porcentaje de jugadores que han jugado durante cuatro meses o menos se eleva hasta el 76,2%.

Los juegos más populares son las apuestas deportivas y el póquer. Aunque la mayoría de los jugadores (92,1%) suelen jugar a varios juegos, aunque por debajo de tres. Un 60,4% de los jugadores ha participado en apuestas; 44,8% en póquer; 20,6% en casino; y 7,9% en bingo.

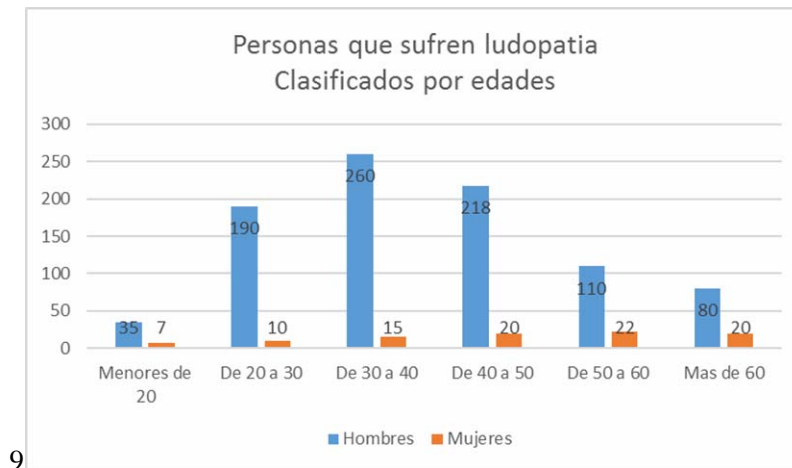
El perfil del jugador más representativo, por volumen total de participación, en apuestas, casino y póquer es un varón de edad comprendida entre 26 y 35 años. En el bingo una mujer entre 36 y 45 años.

La participación por jugador es creciente con la edad, siendo la participación media de 7.769 € y el gasto medio por jugador es de 243 euros. Mientras que el retorno al jugador en premios medio del mercado es del 95,7%.

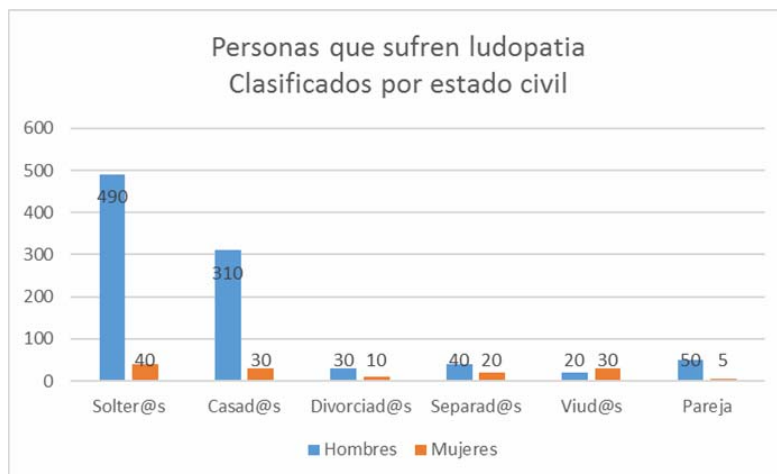
## **5.5. La Vulnerabilidad Social**

Al objeto de caracterizar los grupos más vulnerables a sufrir un problema de adicción al juego se muestran una serie de gráficos obtenidos de la memoria anual de FEJAR (Gráfico 7A, 7B y 7C), gracias a los cuales se puede caracterizar el perfil de las personas más vulnerables.

**Gráfico 7A. Ludopatía según la Edad**



**Gráfico 7B. Ludopatía según el Estado Civil**



**Gráfico 7C. Ludopatía según el Nivel de Estudios**



Fuente: Elaboración propia a partir de los de los informes de FEJAR



La edad de los usuarios más afectados está comprendida entre 30 a 40 años, seguido muy de cerca por los intervalos de edad de 20 a 30, así como por el intervalo de 40 a 50 años. Por lo general son los hombres los que se ven afectados por problemas con el juego. Solo un pequeño porcentaje de mujeres se ven implicadas en problemas relacionados con los juegos de azar. En cuanto al estado civil se puede observar que mayoritariamente estos problemas afectan a personas solteras. Por último se observa que a mayor nivel de estudios las personas son menos propensas a desarrollar un problema con el juego. Ya que la mayor parte de los afectados por estos problemas tienen un nivel de estudios mínimo.

## **6. CONCLUSIONES**

Respecto a la caracterización de los diferentes tipos de juegos de azar, uno de los principales resultados avala el planteamiento de Garvia (). Así en esta línea cabe señalar que el nivel de implicación del jugador puede ser una de las características más relevantes. Por lo que se puede considerar dos tipos de juegos, en un caso estarían los juegos activos y en el otro los juegos pasivos. En los juegos activos el sujeto tiene la posibilidad de participar en el juego, bien eligiendo los números por los que apostar, o por tomar decisiones relevantes en el resultado final. Por otro lado los juegos pasivos no permiten la interacción y el resultado se basa únicamente en el azar.

Se diferencia un grupo de juegos tales como la Lotería Nacional o la Lotería Primitiva, que se caracterizan por ser juegos pasivos, en los que la motivación principal es la gran cantidad de dinero que se puede ganar. Por eso estas loterías centran sus campañas de marketing en reafirmar este posicionamiento. El marketing que se lleva a cabo va encaminado a mostrar las cifras que se pueden ganar, los botes que acumulan y todo relacionado con el premio final obtenible.

En contraste con este posicionamiento está la ONCE. Se caracteriza por ser una modalidad de juego de azar más barata y más “casual”. Además la ONCE ha diversificado mucho más su cartera de productos. La estrategia llevada a cabo por la ONCE es ofrecer un producto más barato y accesible para el consumidor. Algunos de los

productos son tan simples como un rasca, cualquiera los puede adquirir y consumir en cuestión de un par de minutos. Por ello la ONCE se centra en un segmento de mercado en el que los consumidores son más casuales y buscan no utilizar demasiado tiempo en realizar una apuesta.

Finalmente hay otro tipo de juegos de azar como el bingo y los casinos que se encuentran en un momento de evolución e incertidumbre. Tradicionalmente estos juegos se han caracterizado sobre todo por el factor social que con llevan, ya que como se ha mostrado en el análisis de los motivos de compra, muchas personas consideran este tipo de juegos como una forma de socializar o como una actividad e ocio que realizar con amigos y familiares. Sin embargo con la llegada en el 2013 del juego online este factor social en teoría desaparece, ya que a través de un ordenador no se tiene esa sensación de compañía. Pero a pesar de este hecho el mercado online de estos juegos no deja de aumentar año tras año. Si bien se puede deber a un cambio en las motivaciones de los jugadores durante los últimos años. El aumento en las ventas también podría deberse a que han captado nuevos cliente que no están dispuestos a desplazarse y habría que diferenciar los consumidores “online” y los presenciales como dos segmentos de clientes completamente distintos.

Una solución que se podrían plantear para unificar unos tipos de jugadores y otros es intentar acercar a los jugadores “online”. Por ejemplo podrían crear chats para los jugadores durante las partidas para que interactúen unos con otros y así implementar el factor social. Aunque bien es cierto que hay personas que seguirán prefiriendo ir a una sala de bingo o a un casino que sentarse frente a un ordenador.

Finalmente destacar el gran interés que siempre ha existido por los juegos de azar en España desde su introducción. Lo cual ha hecho posible la convivencia de la gran variedad de juegos de azar que existen en la actualidad. Además hay que tener en cuenta que tradicionalmente la participación de los juegos de azar al PIB siempre ha sido relevante, lo cual es un indicador de que se trata de un producto muy consumido dentro de nuestro país.

## **7. LIMITACIONES**

Durante la realización del trabajo de investigación y análisis de datos llevado a cabo en este informe se han encontrado diversas limitaciones que han dificultado la realización del mismo. Estas limitaciones se han encontrado sobre todo relacionadas con los datos de otras investigaciones. En ocasiones los datos ofrecidos no estaban completos, faltaban comunidades autónomas, provincias o no eran correctos. Para superar esta limitación se ha ido juntando información de diversos informes que se complementan los unos a los otros. De esta manera se ha conseguido realizar tablas completas con los datos buscados. En otras ocasiones solo se facilitaban los resultados de otras investigaciones, pero no los datos utilizados, dificultando adaptar el análisis realizado al tema de investigación.

A pesar de las dificultades encontradas se ha conseguido información suficiente para realizar el ejercicio empírico, sin embargo ha tenido que ser necesario juntar información de diversas fuentes para lograr el objetivo.

## **8. BIBLIOGRAFÍA**

BARROSO BENITEZ, C. (2003) Las bases sociales de la ludopatía. Tesis Univ. Granada. Departamento de Sociología.

DE CUENCA CABEZA, M. y IZAGUIRRE CASADO, M. (2010). Ocio y juegos de azar. Documentos de Estudios de Ocio, N. 40. Universidad de Deusto

FONT DE VILLANUEVA, C. (2009). “La aparición de la lotería en España, ¿Qué reacciones generó? Editor Garvía, R, Fortuna y virtud historia de las loterías públicas en España. Pp: 127-158.

GARVÍA, R. (2008). Loterías. Un estudio desde la nueva sociología económica. Madrid: CIS.

HERRERO SUÁREZ, H (1992). Las Reales Loterías en tiempos de Carlos III. El monopolio de una pasión. Valladolid.

Dirección de Ordenación del juego: Informe Anual (2002, 2003,2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012 y 2013)

Dirección de Ordenación del juego: Presentación línea acción planes trabajo (2013)

Dirección de Ordenación del juego: Informe observatorio protección jugador online NOV (2013) y ABRIL (2013)

Informes CODERE: Percepción social respecto al juego de azar en España; Percepción social del juego (2013); Percepción social del juego (2014), Informe-juego online (2015).

# **ANEXO**

**Tabla 1A. Evolución de Ventas e Ingresos de los Juegos de Azar Regulados en España**

CANALES	OPERADOR	PRODUCTO	VENTAS 2013 22.431,10	%	ING-NETO 8075	%	VENTAS 2012 23.508	%	ING-NETO 8.356	%	VENTAS 2011 24.657	%	ING-NETO 8.772	%
<b>Presencial</b>														
		<b>JUEGOS DE GESTIÓN PÚBLICA</b>	10275,18	<b>36,55%</b>	4319,75	<b>53%</b>	11158,54	<b>42,94%</b>	4811	<b>58%</b>	11679	<b>43,93%</b>	4799,22	<b>55%</b>
	<b>LAE</b>		<b>8.441,88</b>	<b>82%</b>	<b>3425,33</b>	<b>79%</b>	<b>9244,54</b>	<b>83%</b>	<b>3.793</b>	<b>79%</b>	<b>9723</b>	<b>83%</b>	<b>3747,22</b>	<b>78%</b>
		<b>Juegos pasivos</b>												
		Lotería Nacional	4661,22		1569,68		5015,72		1.695		5267,78		1.743,30	
		<b>Juegos Activos</b>												
		Lotería Primitiva*	3.544,99		1713,64		3858,25		875				895,8	
		Bonoloto							249				266,7	
		Euromillones							802				734,8	
		Quiniela	306,02		142,01		370,57		167		390,92		169,3	
		Otros												
	<b>ONCE</b>		<b>1833,3</b>	<b>18%</b>	<b>894,42</b>	<b>21%</b>	<b>1.914</b>	<b>17%</b>	<b>1.018</b>	<b>21%</b>	<b>1.956</b>	<b>17%</b>	<b>1.052</b>	<b>22%</b>
		Total Cupón	1457,84		728,97		1.529		853		1.612		902	
		Diario	524,66		274,05		574		297		619		327	
		Cuponazo	545,39		295,13		600		384		626		377	
		Fin de semana	193,15		66,86		193		77		210		96	
		Sorteos extraor.	194,64		92,92		162		95		158		102	
		Juego activo/Combo	95,06		46,02		85		36		61		26	
		Lotería Instantánea	280,4		119,43		300		129		283		124	
		<b>JUEGOS PRIVADOS</b>	<b>13375,98</b>	<b>60%</b>	<b>3755,251</b>	<b>47%</b>	<b>12349,83</b>	<b>53%</b>	<b>3544,99</b>	<b>42%</b>	<b>12978,19</b>	<b>53%</b>	<b>3973,15</b>	<b>45%</b>
	<b>Casinos</b>		<b>2714,48</b>	<b>20%</b>	<b>307,44</b>	<b>8%</b>	<b>1999,93</b>	<b>16%</b>	<b>196,27</b>	<b>6%</b>	<b>1609,49</b>	<b>12%</b>	<b>303,48</b>	<b>8%</b>
		<b>Máquinas “C”</b>	551,845				523,120				529,598			
	<b>OFERTA DEL CASINO</b>								<b>307</b>				<b>340</b>	

CANALES	OPERADOR	PRODUCTO	VENTAS 2013	%	ING-NETO	%	VENTAS 2012	%	ING-NETO	%	VENTAS 2011	%	ING-NETO	%
		Juego en mesa	884,017				964,974		171		1079,892		197	
	Bingos		1726,5	13%	559,02	15%	1834,9	15%	595,72	17%	1979,7	15%	643,67	16%
		Venta cartones					1842				2019			
		Máquinas de azar (RECREATIVAS)												
		Máquinas A												
		Máquinas B	8935	67%	2888,791	77%	8,515	69%	2,753	78%	9389	72%	3026	76%
Juego online			5680,8				2,727		117		1,575		116	
	JUNIO-DIC	A.D. contrapartida	2015,98		116,29		1,009	36,70%	53,448	44,90%	719		54,785	
		Póquer online	2240,72		67,81						847,015		54,42	
		Póquer cash					932	34,20%	25,188	21,50%				
		Póquer tournament					232	8,50%	11,139	9,50%				
		Black jack					160,2	18,7	4,625	11%				
		Ruleta	1278,62		33,6		351,573	0,40%	9,557	7,40%				
	Bingo online		60,51		7,49			1,10%		4,00%				
	Loterías		74,72		46,8									
	Concursos		10,25		7,06		10,75	0,40%	8,694	7,40%	8,514		6,879	

Fuente: Elaboración propia a partir de los informes de la DGOJ.

**Tabla 2A. Ventas por Tipo de Juego de Azar (2010)**

		<b>Lotería nacional</b>	<b>Lotería primitiva</b>	<b>Quiniela</b>	<b>ONCE</b>	<b>Casinos</b>	<b>Bingo</b>
<b>Andalucía</b>		683.310.876	570.886.116	66.714.010,50	493.160.000	195.410.000	354.230.000
	Almería	73.471.697	47.752.870				
	Cádiz	72.938.408	103.755.970				
	Córdoba	74.535.881	49.961.463				
	Granada	95.261.877	59.395.792				
	Huelva	21.238.490	40.121.675				
	Jaén	74.734.740	38.446.870				
	Málaga	140.507.266	118.614.692				
	Sevilla	130.622.517	112.836.786				
<b>Aragón</b>		170.984.204	91.000.234	13.656.782,50	32.620.000	33.972.102	128.900.000
	Huesca	36.194.495	16.182.187				
	Teruel	17.236.826	8.113.940				
	Zaragoza	117.552.883	66.704.108				
<b>Asturias</b>		162.536.112	104.684.470	9.932.359,50	52.870.000	25.840.000	51.760.000
<b>Baleares</b>		83.411.686	92.230.336	11.423.095	59.520.000	79.070.000	54.370.000
<b>Canarias</b>		159.656.948	194.443.798	23.104.796	111.860.000	135.030.000	260.040.000
	Las Palmas	71.320.704	104.802.149				
	Tenerife	88.336.244	89.641.649				
<b>Cantabria</b>		68.353.824	50.378.366	5.462.939	19.150.000	20.350.000	29.620.000
<b>Castilla La Mancha</b>		258.366.310	151.451.551	19.896.322,50	67.950.000		32.540.000
	Albacete	53.738.093	31.163.029				
	Ciudad Real	78.313.253	36.824.362				
	Cuenca	34.070.938	16.031.957				
	Guadalajara	21.321.130	16.294.442				



		Lotería nacional	Lotería primitiva	Quiniela	ONCE	Casinos	Bingo
	Toledo	70.922.896	51.137.763				
<b>Castilla y León</b>		415.765.358	244.580.746	28.505.414	64.340.000	51.170.000	116.050.000
	Ávila	24.432.712	16.439.507				
	Burgos	81.407.650	36.671.626				
	León	72.551.292	50.474.850				
	Palencia	34.921.998	15.427.302				
	Salamanca	38.504.655	33.324.296				
	Segovia	40.318.186	16.136.312				
	Soria	32.743.686	9.766.114				
	Valladolid	64.694.978	46.728.943				
	Zamora	26.190.201	19.611.798				
<b>Cataluña</b>		793.254.025	528.597.191	93.814.222	272.900.000	470.500.000	396.220.000
	Barcelona	557.695.382	385.528.496				
	Gerona	61.647.688	50.394.355				
	Lérida	111.266.034	38.036.543				
	Tarragona	62.644.921	54.637.797				
<b>Extremadura</b>		93.106.578	85.677.834	10.016.979	48.300.000	39.530.000	57.150.000
	Badajoz	47.136.167	49.992.748				
	Cáceres	45.970.411	35.685.087				
<b>Galicia</b>		271.968.030	258.222.161	26.233.782,50	69.960.000	29.180.000	94.680.000
	Coruña, La	126.367.695	104.451.344				
	Lugo	38.146.267	27.439.372				
	Orense	23.585.062	34.786.751				
	Pontevedra	83.869.006	91.544.695				
<b>Madrid</b>		844.486.309	549.391.364	78.924.871,50	168.860.000	402.040.000	490.510.000

		Lotería nacional	Lotería primitiva	Quiniela	ONCE	Casinos	Bingo
<b>Murcia</b>		194.731.185	98.751.800	13.952.765,50	76.830.000	55.060.000	53.110.000
<b>Navarra</b>		60.854.821	43.191.065	6.449.240,50	17.250.000	0	26.000.000
<b>País Vasco</b>		299.235.493	197.144.073	19.832.798	57.600.000	69.780.000	106.890.000
	Álava	32.686.065	26.322.075				
	Guipúzcoa	80.047.359	65.402.559				
	Vizcaya	186.502.069	105.419.439				
<b>Rioja, La</b>		46.326.252	26.914.150	2.859.507,50	10.860.000	11.730.000	16.670.000
<b>Valencia (Com.)</b>		712.622.944	420.326.363	47.979.627	237.440.000	223.430.000	398.210.000
	Alicante	268.347.904	158.074.521				
	Castellón	68.735.478	49.200.562				
	Valencia	375.539.562	213.051.281				
<b>Ceuta</b>		2.392.884	6.215.116	2.461.641,50		5.920.000	17.560.000
<b>Melilla</b>		2.182.161	5.822.828	1.491.384		8.790.000	3.060.000

Fuente: Elaboración propia a partir de los informes de la DGOJ.

**Tabla 3A. Ventas por Tipo de Juego de Azar (2013)**

		<b>Lotería nacional</b>	<b>Lotería primitiva</b>	<b>Quiniela</b>	<b>ONCE</b>	<b>Casinos</b>	<b>Bingo</b>
<b>Andalucía</b>		612.561.370	546.030.326	41.859.433,50	494.800	144.988.952	220.822.848
	Almería	66.364.664	43.870.370				
	Cádiz	65.749.493	98.761.927				
	Córdoba	65.436.309	46.891.481				
	Granada	86.096.745	56.641.159				
	Huelva	19.938.107	37.448.242				
	Jaén	66.834.241	37.076.994				
	Málaga	126.809.095	113.758.478				
	Sevilla	115.332.716	111.581.677				
<b>Aragón</b>		167.162.131	88.300.062	7.411.105	37.200	14.878.264	80.246.206
	Huesca	40.344.324	16.825.934				
	Teruel	16.597.578	7.825.707				
	Zaragoza	110.220.229	63.648.422				
<b>Asturias</b>		146.486.164	99.026.045	6.027.312,50	49.300	13.651.577	27.795.312
<b>Baleares</b>		69.826.426	84.416.864	7.628.112,50	56.200	84.969.686	32.500.000
<b>Canarias</b>		146.753.956	182.132.195	14.080.105	109.700	141.681.343	159.872.836
	Las Palmas	65.895.591	99.053.501				
	Tenerife	80.858.365	83.078.695				
<b>Cantabria</b>		61.318.243	49.022.053	3.110.280	19.600	16.981.363	14.305.304
<b>Castilla La Mancha</b>		224.300.318	140.146.355	12.201.291	66.500		17.600.000
	Albacete	46.229.502	29.154.921				
	Ciudad Real	67.677.012	34.309.298				
	Cuenca	30.827.990	15.347.170				
	Guadalajara	19.813.533	15.757.546				

		Lotería nacional	Lotería primitiva	Quiniela	ONCE	Casinos	Bingo
<b>Castilla y León</b>	Toledo	59.752.281	45.577.420				
		376.288.145	236.230.542	18.269.739,50	65.200	26.655.292	63.400.000
	Ávila	21.026.323	15.505.749				
	Burgos	79.010.978	35.325.875				
	León	63.290.118	48.864.015				
	Palencia	31.190.752	15.337.983				
	Salamanca	34.843.418	32.418.507				
	Segovia	34.431.424	15.233.635				
	Soria	31.808.247	8.995.430				
	Valladolid	57.129.502	44.942.226				
<b>Cataluña</b>	Zamora	23.557.383	19.607.126				
		664.924.646	484.669.997	61.165.294	255.000	403.237.718	299.000.000
	Barcelona	474.956.321	353.182.763				
	Gerona	54.161.630	47.051.712				
	Lérida	83.255.033	35.185.883				
	Tarragona	52.551.662	49.249.640				
<b>Extremadura</b>		80.209.376	82.652.114	5.963.130	49.900	28.096.275	27.900.000
	Badajoz	41.178.430	48.512.264				
	Cáceres	39.030.946	34.139.850				
<b>Galicia</b>		233.907.033	247.273.830	15.795.602	72.900	20.989.770	47.060.935
	Coruña, La	106.168.105	101.207.116				
	Lugo	34.572.942	27.840.060				
	Orense	20.906.479	33.878.358				
	Pontevedra	72.259.507	84.348.297				
<b>Madrid</b>		733.411.390	496.544.487	46.518.421	172.000	278.448.168	352.392.306

		<b>Lotería nacional</b>	<b>Lotería primitiva</b>	<b>Quiniela</b>	<b>ONCE</b>	<b>Casinos</b>	<b>Bingo</b>
<b>Murcia</b>		164.844.392	94.401.536	7.912.934,50	72.800	26.755.530	31.127.328
<b>Navarra</b>		56.174.257	41.622.575	3.426.838	17.700		14.583.950
<b>País Vasco</b>		262.553.397	185.973.314	12.560.673,50	55.700	49.064.027	58.900.000
	Álava	28.847.280	25.113.421				
	Guipúzcoa	70.826.832	61.306.168				
	Vizcaya	162.879.285	99.553.725				
<b>Rioja, La</b>		39.655.147	25.317.182	1.756.532	10.700	6.606.935	11.300.000
<b>Valencia (Com.)</b>		616.538.417	378.532.771	24.346.661,50	228.200	172.188.981	267.100.000
	Alicante	230.443.958	143.938.278				
	Castellón	59.470.352	43.320.147				
	Valencia	326.624.107	191.274.346				
<b>Ceuta</b>		2.320.415	5.895.263	1.713.221,50		2.610.820	10.600.000
<b>Melilla</b>		1.983.142	5.395.701	1.094.037,50		4.456.033	1.900.000

Fuente: Elaboración propia a partir de los informes de la DGOJ.

**Tabla 4A. PIB y Población por Comunidades Autónomas (2010-2013)**

	<b>2010</b>		<b>2013</b>	
	<b>Población*</b>	<b>PIB*</b>	<b>Población*</b>	<b>PIB*</b>
<b>Andalucía</b>	8.370.975	141.648	8.440.300	138.301
<b>Aragón</b>	1.347.095	33.262	1.347.150	32.258
<b>Asturias</b>	1.084.341	22.461	1.068.165	21.421
<b>Baleares</b>	1.461.979	25.737	1.472.049	26.061
<b>Canarias</b>	592.250	40.478	591.888	40.299
<b>Cantabria</b>	80.579	12.776	84.180	12.385
<b>Castilla La Mancha</b>	2.559.515	37.074	2.519.875	35.989
<b>Castilla y León</b>	2.098.373	54.953	2.100.998	53.479
<b>Cataluña</b>	2.118.519	194.165	2.118.679	192.545
<b>Extremadura</b>	2.797.653	17.177	2.765.940	162
<b>Galicia</b>	1.106.049	56.380	1.111.674	55.204
<b>Madrid</b>	76.034	187.393	83.679	183.292
<b>Murcia</b>	2.178.339	27.779	2.191.682	2.635
<b>Navarra</b>	322.415	17.904	322.027	17.557
<b>País Vasco</b>	5.111.706	64.353	5.113.815	6.278
<b>Rioja, La</b>	6.458.684	7.974	6.495.551	7.765
<b>Valencia (Com.)</b>	1.107.220	100.356	1.104.004	97.333
<b>Ceuta</b>	7.512.381	1.519	7.553.650	1.454
<b>Melilla</b>	636.924	1.349	644.477	1.296

Fuente: Elaboración propia a partir del INE.

**Tabla 5A. Asociación entre Caracterización del Jugador e Intensidad de Juego**

Características	°	Intensidad de Juego				
		Cotidianos	Semanales	Esporádicos	Infrecuentes	No jugadores
Sexo	Hombres	680	2490	1240	3540	2070
	Mujeres	280	1760	1260	4650	2040
Edad	De 18 a 24 años	110	1260	680	3330	4600
	De 25 a 34 años	300	1370	1250	4760	2320
	De 35 a 44 años	370	2660	1420	3840	1720
	De 45 a 54 años	460	2400	1240	4060	1840
	De 55 a 64 años	760	2580	1360	3720	1590
	De 65 a 75 años	970	1610	1130	4760	1530
Status Social	Status Alto	220	1940	1290	4410	2150
	Status Medio alto	200	2060	1700	4330	1700
	Status Medio medio	510	2290	1160	3940	2100
	Status Medio bajo	750	2010	1090	4020	2140
	Status Bajo	710	710	10	5000	3570

Fuente: Elaboración propia a partir de los informes de la Fundación CODERE.

**Tabla 6A. Asociación entre Motivos de Juego y Tipos de Juego de Azar**

Motivos de Juego	Tipos de Juego de Azar							
	Lotería de Navidad	Lotería Primitiva	Lotería Semanal	Once	Quiniela	Bingo	Casino	Tragaperras
Para conseguir dinero	560	650	570	630	670	330	560	720
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	530	650	550	610	670	240	580	620
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	280	150	140	110	290	670	640	360
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	140	230	150	210	240	280	470	430
Porque es divertido	90	70	70	70	330	670	590	460
Porque le preocupa no ganar si no juega	90	70	70	20	120	120	180	120
Porque es un hobby o un pasatiempo	70	60	100	50	280	290	490	260
Porque es excitante	30	30	20	10	140	120	390	310
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	30	30	40	20	210	210	500	220
Para relajarse	20	10	20	30	50	140	340	190
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	20	10	10	20	70	70	240	70
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	20	20	20	30	120	120	420	100
Porque le ayuda cuando se siente tenso	10	1	20	20	70	20	210	90
Para competir con otros	10	10	1	20	20	70	320	30
Para impresionar a otras personas	1	10	1	10	30	30	160	70

Fuente: Elaboración propia a partir de los informes de la Fundación CODERE.